

SCRATCH ET MBLOCK

The image shows the mBlock software interface with several annotations in French:

- Connexion au robot**: Points to the 'Connecter' button in the top menu.
- Scène**: Points to the scene area on the left.
- Lutin**: Points to the robot icon in the scene area.
- Ajout de nouveau lutin**: Points to the 'Nouvel arrière-plan' section where a new robot can be added.
- Arrière plan**: Points to the 'Nouvel arrière-plan' section.
- Classement des blocs**: Points to the 'Scripts', 'Costumes', and 'Sons' tabs, and the categorized block palette.
- Blocs**: Points to a specific block in the palette.
- Glisser et assembler les blocs pour programmer**: Points to the main workspace where blocks are assembled into scripts.

The interface includes a top menu with 'Fichier', 'Edition', 'Connecter', 'Choix de la carte', 'Choix des extensions', 'Choix de la langue', and 'Aide'. The block palette is organized into categories: Mouvement, Apparence, Son, Style, Blocs & variables, Evénements, Contrôle, Capteurs, Opérateurs, and Pilotage. The workspace shows a script with blocks for movement and control, such as 'avancer de 10', 'tourner de 15 degrés', 's'orienter à 90', 'aller à x: -137 y: -30', and 'glisser en 1 secondes à x: -137 y: -30'.

LES TYPES DE BLOCS

Mouvement : pour déplacer le lutin

Apparence : pour faire dire quelque chose, augmenter/diminuer la taille, changer de costume (voir onglet Costume)

Sons : programmer un son enregistré ou des notes avec différents instruments

Stylo : pour tracer des lignes...

Données : créer une variable ou une liste

Événements : ces blocs servent à déclencher les instructions (par exemple « Quand le drapeau vert est pressé »)

Contrôle : pour attendre ou répéter, pour donner des conditions

Capteurs : à insérer dans les blocs « contrôle », indiquent des conditions pour que des événements se produisent

Opérateurs : effectuent des opérations mathématiques ou indiquent des conditions

Pilotage : blocs spéciaux pour le robot, permettent d'interagir avec le robot